Suomen Mikromaakarit

MICROPOST





Micropost tutkii asioita pintaa syvemmältä ja paneutuu antaumuksella erilaisiin Mikromaailman ilmiöihin. Micropost miettii merkityksiä ja etsii uusia näkökulmia.

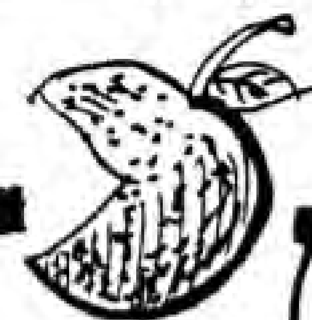
Micropostin taso on korkea vaikka lehteä tekevät harrastelijat. Mikrolehden ei tarvitse olla kuiva. Micropost sisältää ohjelmien lisäksi huumoria, sarjakuvia, vähemmistöpalstan ja kaikenlaisia tosia tai keksittyjä juttuja.

Micropost No:6 ilmestyy Joulukuun puolessavälissä tai aikaisemmin. Ohjelmia on ainakin 64:lle ja Vicille. Lisäksi on mukana tietysti sarjakuvia ja hyviä juttuja.

JÄSENTIEDOTE 2



- SELITTELYÄ + LUPAUKSIA
- MIKROMAAILMA MESSUT KANKAANPÄÄSSÄ
- TAUSTAMUSIIKKI VICILLE JA 64:LLE
- VIHJEITÄ KAIKILLE!







TAUSTAMUSIIKKI

Mitäpä olisivat tietokonepelit ilman ääntä? Vicin ja 64:n neljä generaattoria mahdollistavat hienojen äänitefektien teon omiin peleihin.

Eras mukava kikka on laittaa peliin taustamusiikki, joka vaikkapa nopeutuu pisteiden karttuessa. Tälläinen taustamusiikki on helppo saada aikaan Basicilla. Haittana on vaan se, etta pelin pääsilmukkaan tulee taas pari käskyä lisää, ja kaikkihan sen tietävät mitä siitä seuraa. Niin, peli hidastuu! Ja kukapa nyt haluaisi hidasta animaatiopeliä pelata vaikka äänitefektit olisivat kuinka hyvät ?

Seuraavan ohjelman rivillä 10 luetaan sisään konekieliohjelma riveiltä 50-70. Sitten poketaan nuottien arvot ja niiden lukumäärä sekä soittonopeus.

Konekieliohjelma soittelee nuotteja poketulla nopeudella, mitä suurempi luku poketaan, sitä suurempi nopeus. Nopeutta voi kasvattaa pelin aikana helposti yhdellä pokella. Ohjelma käyttää keskimmäistä äänigeneraattoria (36875). Nuotit soitetaan tasaisin välein, eli jos haluat pitkän nuotin, laita DATA -riville kaksi samaa lukua peräkkäin. Ja nolla erottaa kaksi peräkkäistä nuottia. Kokeile myös jättää nollat pois !
Muista aina poketa nuottien kokonaismäärä -nollat mukaanlaskettuina paikkaan 254 !
Kaikkiaan voi nuotteja olla n.130 kpl. Määrä on rajoitettu sen vuoksi, etta ohjelma sijaitsee kasettipuskurissa, jonka pituus on rajallinen. Ohjelma ei siis vie tilaa Basicilta. DATA-rivit voi poistaa kun ne on poketttu.

VIC

```
10 S=0:FORI=829TO882:READN:POKEI,N:S=S+N:NEXT
15 IFS<>7532THENPRINT"VIRHE DATOISSA !":END
20 REM
30 REM KONEKIELIDATA
40 REM
50 DATA169,81,141,20,3,169,3,141,21,3,165,252,133,251,169,0,133
60 DATA253,88,96,230,251,240,3,76,191,234,165,252,133,251,166,253,189
70 DATA115,3,141,11,144,232,228,254,240,5,134,253,76,191,234,162,0,76,105,3
80 REM
90 REM MUSIIKIN DATA
100 REM
110 DATA230,0,230,0,231,0,234,0,234,0,231,0,230,0,227,0,223,0,223,0
120 DATA227,0,230,0,230,0,227,0,227,0
125 REM
130 FORI=0TO29:READN:POKE883+I,N:NEXT
140 POKE252,250:REM NOPEUS
150 POKE254,30:REM NUOTTIEN LUKUMÄÄRÄ
160 POKE36878,15:REM VOLUME
170 SYS829:REM KÄYNNISTYS
```


Ohjelma sopii 64:lle kun lisätään seuraavat rivit:

```
160 POKE54284,15
165 POKE866,1:POKE867,212:POKE54272,0
166 POKE54276,16
```

64

TK

Suomen Mikromaakarit ry. 23.10.84

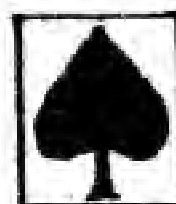
"Microposot taas myöhässä" ajattelee varmasti moni jäsenmaksunsa tunnollisesti maksanut tyyppi. Sovitaanko,ettei se ole kenenkään vika? Jokainen saa ajatella ihan mitä lystää. Muutaman selityksen sanasen lienen kuitenkin velkaa niille joiden kesä meni tyystin pilalle lehteä varttuessa.
Micropostin tekeminen on täysin inspiraation varaista touhua.Keväällä ilmestynyt Bitin ensimmäinen numero vei lehdentekohalut useimmilta toimittajiltamme,myös minulta. Tuntui siltä että Micropostin tekeminen ei enää kannattaisi,mitä me voisimme tarjota lukijoille sellaista mitä bitti ei voi? Vastaus löytyy lukemalla Bittiä.
Sain innostukseni lehdentekoon takaisin pari viikkoa sitten ja yritän nyt parhaani mukaan vakuuttaa muillekin että Micropost on tarpeellinen. Moni Vic vaihtui kesällä 64:ään ja ZX:n omistajaksi tuskin kukaan enää tunnustautuu. Myös Micropostin pitäisi kokdajan uudistua,jos poljemme paikallamme ei homma jaksa kauaa kiinnostaa. Meidän on syytä kiinnittää entistä enemmän huomiota pelien ja juttujen ideaan ja sisältöön,keksiä uutta ja lakata matkimasta muita (ks.säännöt 2§).
Bitissä julkaistaan paljon laite ja peliesittelyjä,eikä se sisällöltään paljoakaan poikkea ulkomaisista mikrolehdistä.Parhaat jutut ovat usein suomennoksia,eikä harrastajanäkökulma tule juuri esiin muuten kuin tökeröinä peleinä. Bitti on Suomessa lehti paikallaan,se miellyttää varmasti kaikkia mikroharrastajia. Bitti seuraa tietokoneharrastusta Suomessa,mutta Micropost voi johtaa sitä,tai ainakin etsiä sille uusia uria.
Tätä jäsentiedoitetta olivat mukana tekemässä Riitta Uusitalo, Tuukka Kalliokoski,Ari Kilpeläinen ja Teemu Lehtonen. Aineisto seuraavaan Micropostiin on jo teoriassa valmiina...toimitus tekee parhaansa.

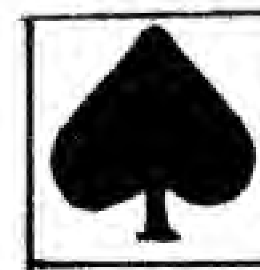
Rm

Postia?

Reima Mäkinen
Käsityöläiskatu 1
06100 Porvoo

Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
33250 Tampere





Syyskuun Tietokone-lehdessä on Markku Lehmosen juttu Kankaanpään Mikromaailma messuista. Kävimme paikanpäällä ja totesimme tapahtuman melkoperäisen latteaksi.

Messuille odotettiin n.70tä näytteilleasettajaa, mutta 20mk pääsylipun lunastamalla pääsi tutustumaan vain n. 40 osastoon.

Aloitimme kierroksen C-hallista (koulukeskus), joka oli selvästi vapaa-aika ja harraste painotteinen. PELIHALLISSA sai viidellä markalla pelata Fellow,Spectrum,Oric,Vic tai CBM 64 pelejä viisitoista minuuttia. Jotkut Kankaanpääläiset pelasivat innokkaasti, mutta me siirryimme näyttelyosastoille joissa sai pelata ilmaiseksi.



HOT SHOT

Valmistaja: Goliath Electronics GmbH

Länsi-Saksalaisia pelejä maahantuova liike esitteli HOT-SHOT mallistoaan. Esittelijä uskoo että HOT SHOT pelit saavuttavat suuren suosion,sillä sama peli on muokattu useille eri koneille ja videopeleille. Pelien hinnat olivat melko alhaisia ja grafiikkaan oli selvästi panostettu,mutta mitään uusia ideoita ei näkynyt.

Tässä hallissa ...eni hyötykäyttö osasto. Pöy... ...i Apple ja IBM koneita joita sa... ...apaasti kokeilla.Oli tekstinkäsittelyä taulukkolaskentaa ja muita käytännöllisiä ohjelmia. Myös koneisiinliitettyjä massamuisteja ja kirjoittimia sai kokeilla.

Kymmenellä markalla Grafologitietkone paljasti nimikirjoituksesta luonteenpiirteet.

IBM 10 ottelun SM-kisassa oli palkintona IBM PC. Kilpailussa asetettiin aina kaksi pelaajaa vastakkain, ja voittaja pääsi jatkoon.



B-(kupla)hallissa oli Saloran uutta kotimikroa lukuunottamatta vain toimistotietokoneita. Ihastelimme toinen toistaan hienompia graafisia esittelyohjelmia ja keräsimme ison nipun brochyreitä.



◀ IBM 10 ottelu



A=(pallo-ilu)hallissa oli eniten katsottavaa. Applen osasto oli vetävin. Kannettavassa IIc:ssä ja Macintoshissa riitti ihmettelemistä,kukapa ei haluaisi kokeilla Mouse paintia ja hiirtä. Ohjelma on monipuolisen mukava kunhan tottuu hiireen.

Lentosimulaattoreita ja muita pelejä pelasimme eri osastoilla innokkaasti, yritysmikrojen pelit jaksoivat viehättää hyvän grafiikkansa ansiosta.

A-hallissa oli myös Postin ja Telen, sekä Telsetin osastot. Tecnopressin ja Tekniikan Maailman osastot olivat tosi mielikuvituksettoman näköisiä. TM:n osaston robotti oli ilmeisesti rikki,sitä talutettiin takahuoneeseen. Tampereen Teknillisen Korkeakoulun mikrohiiri piti labyrinttinäytöksiä parin tunnin välein. Ennen messualueelta poistumista ihastelimme vielä Canon AS-100 mikrotietokonetta ja printteriä jotka rustasivat messuvieraille horoskooppikuvia.

Emme käyneet kuuntelemassa luentoa auditoriossa, vaikka se sisältyi lipun hintaan. Jokaisena messupäivänä oli yksi luento (esim. tietokone maatilalla), joiden tarkoituksena oli esitellä tietokoneen hyötykäyttöä.

Tavalliselle mikroharrastajalle messuilla ei ollut kovin paljon annettavaa. Tietokoneiden viihdepuoli ei tässä tapauksessa toiminut yrityskäytön rinnalla.Keskikesä ei taida olla paras mahdollinen ajankohta tälläisille messuille.

Rn



VIHJEITÄ

VIC-20 ADVENTURE KOPIOINTI.

```
POKE 43,Ø:POKE 44,64(=ohj.alkuosoite/256):POKE45,Ø:POKE46,128(=ohj.loppuos/256)
SAVE"ADVENTURE",1,1
(LOAD"",1,1)
```

• Muistia tarvitaan 24K tai vastaava järjestely kytkimillä!

VIC-20 16K ONGELMIA?

```
POKE 648,3Ø:POKE 642,32:SYS 64824
```

Kätevä silloin kun koneessa on 16K lisämuisti. Asettaa omat merkit 4096-7679, näytön 7680-8185, värit 38400-38912 ja loput vapaasta RAMista 8192-. Omat merkit ovat turvassa Pokeamista paikkoihin 51 ja 56 ei tarvita.

SPECTRUM ROM-RUTIINIT.

Alkuosoite	Rutiini
0000	Start
0010	Tulostaa akussa olevan merkin
02BF	Lukee näppäimiston
03F8	BEEP
04C2	Save bytes
0556	Load bytes
0C0A	Message printing
0D6B	CLS -command
12A2	Main execution loop
15D4	Wait key
17F9	LIST
1988	Find statement
1F1A	Free memory
204E	Print position
22E5	PLOT (B,C)
2D2B	STACK BC
2DE3	Print floating-point number
30A9	HL=HL*DE

CBM 64 SUOJAUKSIA.

RUN-STOP/RESTORE-näppäimen painallukset:
poke 808,225 (peruutus:poke 808,237)

RUN-STOP-näppäimen poke 788,52 (poke 788,49 peruutus)

Listaussuoja saadaan poke 2048,255

Ohjelman uudelleen talletuksen esto käy: poke 819.0
(Eli SAVE-käskyn käytönesto)

Vastaavasti LOAD-käsky estetään: poke 817,0

